HE system

PC Engine

飛装騎兵 XSERD カイザード

バックアップメモリ対応ソフト

HuCARD

使用上の注意

●カードを交換するときは、必ず電源を切ってから行って下さい。
●精密機器ですので、極端な温度・湿度条件での使用・保管・強いショックや折り曲げは避けて下さい。
●カード端子部分に触れたり、水にぬらしたりしないで下さい。故障の原因となります。
●端子部が汚れたときは、やらわかいガーゼや消 毒用アルコールを染み込ませたガーゼで軽くふいて下さい。
●健康のため、プレイのときにはテレビ画面から２メートル程度離れて下さい。また、長時間続けてプレイするときには適度に休憩しましょう。
※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以上の責任はご容赦ください。
※このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃借業に使用することを禁じます。

CONTENTS

カイザードストーリー……3
ゲーム進行……4
基本操作……6
パスワード＆バックアップの方法……10
戦力ユニット・データ表……12
ひとくちメモ NOTE……22
メサイヤからのお知らせ……23

XSERDストーリー

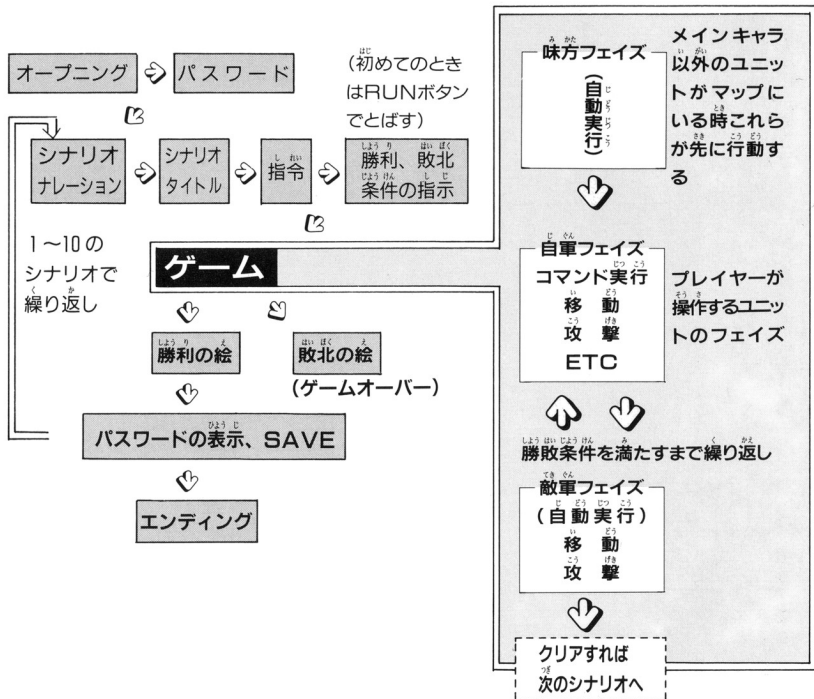
24 世紀、人類は大規模な世界大戦の痛手から立ち直り、本格的な宇宙開拓時代を前に、誰もが平和を確信していた。
西暦 2384 年、木星のヨーロッパ連邦の開拓基地が何者かの襲撃により壊滅された。各国の対応が遅れる間に、この宇宙からの侵略者は、圧倒的な力で各惑星基地を破壊しつつ、地球へ降り立った。地球上の各連邦は共同軍を結成し、これに対したが、一部地域を死守するのがやっとであった。
そんな時、アジア連邦がその最新の技術をつぎ込み、秘かに造られていたSERD（ザード＝高機動人型兵器システム）が完成の日を迎えようとしていた。

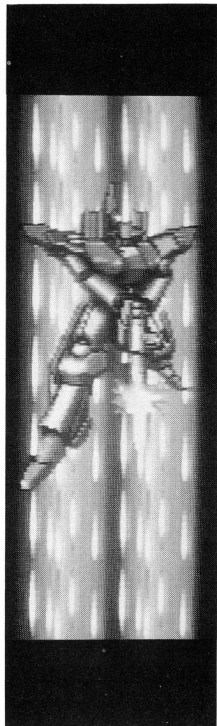
地球の反撃が、今、始まろうとしている。

10のシナリオを戦い抜け！

このゲームでは、あなたは最新の機動要塞空母 ALTEA（アルテア）の艦長となり、7 人の個性的なキャラクターの操縦するSERD（ザード）を使い、宇宙からの侵略者を倒すというSF-STORYの指令官です。
各シナリオでのイベントをこなしながら、各メカの機能を使ってクリアしてください。クリアの条件は、各シナリオによってあたえられる任務によって異なります。

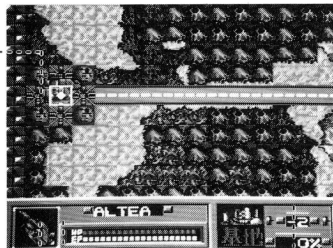
ゲーム進行

このシミュレーションゲームは次のような手順で進みます。

プレイヤーと敵（コンピュータ側）が交互に作戦行動（攻撃、移動等）をとります。この作戦行動を「フェイズ」と呼びます。
その1回を「ターン」と呼びます。
1ターンの中では、自軍の持つ全てのユニットをそれぞれ一回、行動させることができます。この行動は、コマンドの中から選択し実行するもので、移動、攻撃などが含まれます。
移動できる距離や攻撃できる範囲はユニットによって違いますから、作戦行動はプレイヤー次第で有利にも不利にも展開します。

ユニットは1回攻撃を受けただけで破壊されるとは限りませんが、攻撃が「効いて」いればHP（ダメージを示す値）が低下して、0になれば当然、破壊されます。
敵を倒すのはもちろん大事ですが、自軍の被害をおさえることも作戦のうちです。マップ上での敵と味方の配置や動きを見て、危ないときは迷わず逃げることです。
敵軍の中に飛び込んで1つや2つユニットを破壊しても次のターンで敵に囲まれてボコボコにやられてしまっては何にもなりません。
HPの低下したユニットは、母艦に戻ることで修理も可能です。（ただし、母艦そのもののHPはシナリオクリアまで回復できませんので、くれぐれも沈められないように!）
各ユニットの特徴をうまく利用すれば必ず道はひらけます。

基本操作

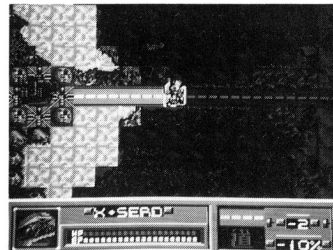
▼基本的ゲーム画面

マップ内でのカーソル移動は、方向キーを使って行います。

方向キーとIIキーを同時に押せば高速移動が可能です。ユニット選択は、目的ユニットにカーソルを合わせて、Iキーで決定します。(敵のユニットは選択できません。)ユニットが選択されると、ユニットの情報エリアがコマンド選択エリアに変わります。コマンドの選択は方向キーの左右で行い、Iキーで決定します。

カーソルを合わせたユニットの絵、名前、HP、EP(エネルギーポイント)が表示されます。

▼例:ユニット選択後のコマンド選択エリア

移動	攻撃	特殊	発進	情報	終了	設定

そのユニットがいる地形の絵と移動消費、地形効果が表示されます。

移動 (いどう)

実行すると、マップが明暗に分かれます。明るい部分内の目的地の上にカーソルを持ってゆき、Iキーで決定です。完了すると移動コマンドがエリアから消えます。

攻撃（こうげき）

実行すると、マップが明暗にわかれます。明るいエリア内の敵ユニット（明るい色をしている）の上にカーソルを合わせて、Iキーで実行です。
完了すると攻撃コマンドがエリアから消えます。
※ユニットの動作は基本的に「移動」後「攻撃」ができ、逆はできません。
例外として、BSERDは、1ターン内に「移動」または「攻撃」のどちらからしかできません。またGSERDは「攻撃」をはさんで「移動」を行えます。

▼攻撃開始時画面
（この後アニメに入ります）

＊攻撃側ユニット情報＊
パイロット経験値（PILOT-EXP-ATTACK）→武器能力（WEAPON-ABILITY）の順で表示されます。

＊目標ユニット情報＊
パイロット経験値（PILOT-EXP-DEFFENCE）マシン回避能力（MACHINE - RESPONCE）→地形効果（MAP-EFFECT）の順で表示されます。各々、星の数は数値の大きさを表します。

発進（はっしん）

ALTEA（アルテア）に搭載されているマシンを発進させるコマンドです。実行すると、ウインドウ内にアルテアのデッキが表示されるので、←→キーを使ってユニットを選び、Iキーで発進です。
※そのターン内にアルテアに着艦したユ

ニットは修理中扱いとなり、、次のターンまで発進できません。
ユニットを選んだ後は移動と同じ要領で、明るく表示されているエリアの中で目的地までカーソルを移動させ、Ⅰキーで決定します。

※着艦方法　移動コマンド実行時に、ユニットの目的位置をアルテアにすると着艦できます。アルテアに着艦すると1ターン後にHP、EP(エネルギーポイント)が100%回復します。

特殊 (とくしゅ)　アルテア、XSERD、WSERD、ESERDのみ使用できるコマンドです。

ユニットとその特殊機能	実行方法
アルテア=ハンスキー・バンダー砲 ・一定エリア内にいるユニットを全て(味方を含む)破壊する究極兵器。 ・2ターンの充塡が必要です。(2ターンの間、移動、攻撃はできない)	コマンド実行後の説明ウィンドウから充塡開始です。毎ターン、ユニットを選択すると、そのターンでの充塡率を教えてくれます。100%になった後に、もう一度「特殊」コマンドを実行し、RUNボタンを押しながら方向キーで発射方向を決定して、Ⅰキーで実行となります。(Ⅱキーでキャンセル)
XSERD=トランスフォーム ・XSERDからXWINGへ、XWINGからXSERDへ変形できます。	特殊コマンドを実行し、説明ウインドウで実行すると変形します。※このユニットのみ「特殊」の後に「移動」「攻撃」が実行可能です。
WSERD=メガテリウム・ボム ・自分の周辺一定範囲内の全ての敵ユニットに125ポイントのダメージを与えます。	特殊コマンドを実行し、説明ウィンドウで実行すると有効エリアが明るく表る示されます。Ⅰキーで実行、Ⅱキーでキャンセルです。※エネルギーを消費するので、2回連続では行えません。

ユニットとその特殊機能	実行方法
ESERD=メソニックス・バリア ・自分の周辺一定範囲の味方ユニットにバリア効果を与える。 ・この効果を得たユニットは、次のターンまで敵の攻撃を99%の確率で回避できる。	特殊コマンドを実行、説明ウインドウ実行で有効エリアが明るく表示さます。 Ⅰキーで実行、Ⅱキーでキャンセルです。

情報　(じょうほう)

コマンドを実行すると、そのユニット及びパイロットの情報が表されます。

設定　(せってい)

実行すると、ウィンドウが開き、方向キーの↑↓で項目、←→でON/OFFを選択できます。

PICTURE　OFFにすると、攻撃時のアクションシーンを省略します。

WORD　OFFにすると、ゲーム中の不必要な会話がカットされます。

終了　(しゅうりょう)

実行すると、その回のアルテアのフェイズを終了し、敵ユニットのフェイズに移ります。

パスワード

（パスワードは各ステージを勝利すると表示されます。）

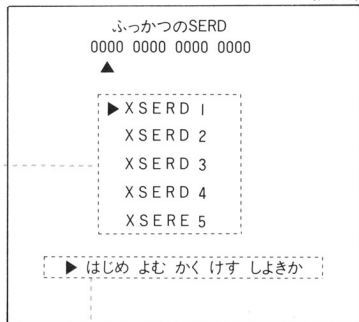
【 BACK-UPシステムのない場合】

オープニング終了後、図１のように表示されます。

［入 力 方法］

・上下キーで数値の変更（0〜F）、左右キーでカーソル位置の移動、RUNボタンで実行となります。

（図１）

ふっかつのSERD
0000 0000 0000 0000
▲

【 BACK-UPシステムのある場合】

オープニング終了後、図２のように表示されます。

［入力方法］

・「コマンド・ファイル選択」のキー操作は、上下でファイルの選択、左右キーでコマンドの選択、Ｉキーで決定、実行となります。

・SELECTボタンで「パスワード入力」「コマンド・ファイル選択」の変更ができます。

・「パスワード入力」の操作方法はBACK-UPシステムのない場合と同じです。

（図２）

［ファイルについて］

・ファイルはXSERD１〜５までの５つに固定されています。

・ファイル名の後ろには、現在のそのファイルの状態が表示されます。たとえば、"ステージ02"とある場合は、実行するとステージ２から始まります。何も書かれていない場合はファイルが存在しないので、実行するとステージ１からはじまります。

【コマンドについて】

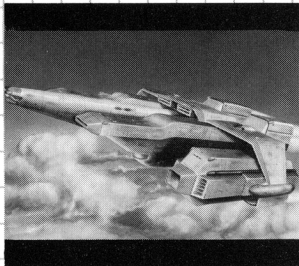
はじめ	選択されているファイルの内容をパスワードで表示して、実行します。選択されているファイルがない（空欄）場合はステージ1からとなります。
よむ	選択されているファイルの内容をパスワードに表示します。ファイルがない場合は「ファイルがありません」と表示されます。
かく	現在､表示されているパスワードを選択されているファイルに書き込みます。パスワードが間違っている時は｢パスワードが違います｣と表示されます。
けす	選択されているファイルの内容を消します。
しょきか	天の声の内容をすべて（XSERD以外のゲームも）消します。

【BACK-UPシステムへのSAVEについて】

ステージで勝利した時に、ゲーム開始時に選んだファイルに自動的にセーブします。

味方戦力 UNIT DATA

ALTEA（アルテア）

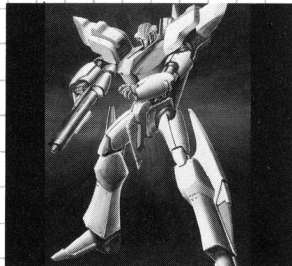
攻撃力 70　命中率+40%　装甲 30
回避能力+30%　射程 1—2　移動力 6
進入不可地形　惑星・壁

SERDの移動基地としての機能を持つ宇宙空母。艦内にはSERDの補給、修理を行なうドックがある。対地、対空火力は小さいが、究極兵器であるハンスキー・バンダー砲を組み込める。

マイ・アレン

(20)

ALTEAの通信士、ミーシャの親友。

X・SERD（カイ・ザード）

攻撃力 130　命中率+50%　装甲 30
回避能力+50%　射程 1—4　移動力 12
進入不可地形　海・惑星・月の崖

SERDシステムの中核をなす高機動兵器。攻守共にバランスのとれたマシン。XWING（カイ・ウィング）に変形することができる。武器:BEAM SHOT

タクヤ・エバンス

(24)

まがったことがきらいな純心なやつ。Xserdのパイロット。

A・SERD（アル・サード）

攻撃力 130　命中率+50%　装甲 30
回避能力+30%　射程 1—7　移動力 12
進入不可地形　海・惑星・壁・月の崖

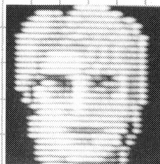
攻撃力、特に命中精度を高めたスナイパータイプのSERD。機動性は高いが、防御は XSERDに対して劣る。

E・SERD（エグ・ザード）

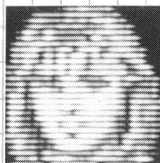
攻撃力 130　命中率+50%　装甲 30
回避能力+40%　射程 1—7　移動力 12
進入不可地形　海・惑星・壁・月の崖

電子兵器の射的システムに対抗するメソニックスバリアを装備するSERD。特殊システムを組み込んであるので、戦闘能力は低い。

タグ・ロジャース

（24）

タクヤとは学校の同期、自信家で先頭に立ちたがる。Aserdに乗る。

ミーシャ・フローリア

（20）

上流家庭育ちのわがまま娘。タクヤに思いを寄せる。Eserdに乗る。

G·SERD（ギル・ザード）

攻撃力 130　命中率+50%　装甲 30
回避能力+50%　射程 1　移動 力 16
進入不可地形　海・惑星・壁・月の崖

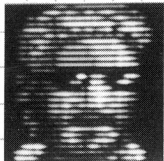
SERD唯一の格闘戦専用マシン。機動力、防御力共に優れているが、敵の懐へ飛び込まなければ戦闘できない。攻撃力は最高のマシン。武器:BEAM SWORD

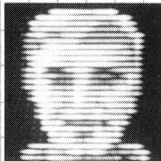
B·SERD（ベオ・ザード）

攻撃力 140　命中率+50%　装甲 40
回避能力+30%　射程 4—10　移動力 8
進入不可地形　海・山・惑星・壁・月の崖

後方支援タイプの長射程の自走砲型マシン。強力な火器を持ち、重量級だけに装甲は厚い反面、機動力が低いので戦線へ行くまでがたいへん。武器:BEAM CANNON

ジャン・エバラ
（32）

歴戦の強者、前大戦でイグロに命をすくわれる。Gserdに乗る。

ランドルフ・デッカー
（40）

職業軍人。妻子持ちのいいおじさん。Bserdのパイロット。

W・SERD（ウイ・ザード）

攻撃力 70　命中率+40%　装甲 30
回避能力+50%　射程 1—4　移動力 12
進入不可地形　砂・惑星・壁・月の崖

水陸両用タイプのSERD。特殊機能として周囲の敵に高エネルギーを放射し、ダメージを与えるメガテリウム・ボマーを装備する。特殊システムを組み込んであるので戦闘能力は低い。武器:ASULT GUN

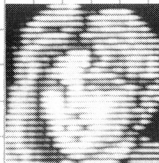
リーウォン・チェン

（25）

メカに強く、平和を愛する男。Wserdのパイロット。

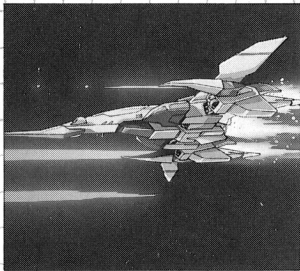
N・SERD（ネオ・ザード）

攻撃力 130　命中率+50%　装甲 30
回避能力+50%　射程 1—7　移動力 16
進入不可地形　海・惑星・壁・月の崖

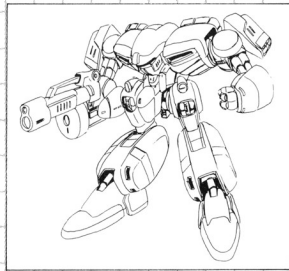
XSERDの攻守バランスを受け継いで、人型体型のままでの機動性を高めたマシン。射程距離はXSERDを上回る性能をもつ。武器:BEAM SHOT

サキ・ハーディ

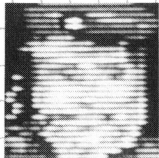
（22）

タクヤの元恋人。美人だが性格は荒い。Nserdに乗る。

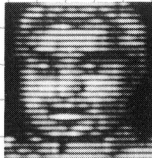
X・WING（カイ・ウィング）

攻撃力 70	命中率+40%	装甲 20
回避能力+50%	射程 1—2	移動力 20
進入不可地形	海・惑星・壁	

XSERDが飛行体型になった時の名称。高速で戦場移動が可能だが、XSERDとしての戦闘能力は失われる。武器: ENERGY VALCAN

DOLL（ドール）

攻撃力 70	命中率+40%	装甲 20
回避能力+50%	射程 1—4	移動力 12
進入不可地形	海・惑星・壁	

SERDシステム投入前までの地球軍主力兵器。移動力、攻撃力ともSERDには数段劣るが指揮官機クラスにはSERD並みの機能を持つものもある。

イグロ・マサヨシ

(52)

補給艦MATENYの艦長、若者達に地球の未来を託す。

グッテンベルグ・ブブ

(52)

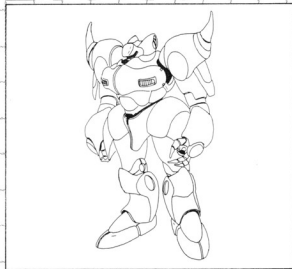
地球連邦アジア軍の司令官、ただそれだけの男。

てきがわせんりょく
敵側戦力 UNIT DATA

JIM（ジム）

攻撃力？　命中率？　装甲？
回避能力？　射程？　移動力？
進入不可地形？

敵の主力メカ。能力はDOLLと同レベルらしい。

JIMCOM（ジム・コム）

攻撃力？　命中率？　装甲？
回避能力？　射程？　移動力？
進入不可地形？

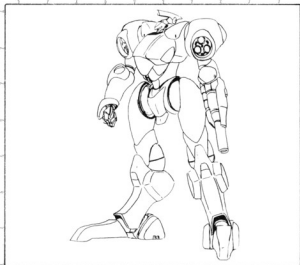
JIMの能力を全般的に1ランク上げたマシン。地球上では敵の指揮官クラスのマシンにあたる。さらに7将軍専用のカスタムタイプがあり、驚異的な破壊力をもっている。

TUGE

MARIAH七将の一人。天才的戦闘能力を持つ。愛機はJIMCOM

YUPPIE

奇襲戦法を得意とする。地上では最前線に立つ。JIMCOMを操る。

E-TA（イー・タ）

攻撃力?　命中率?　装甲?
回避能力?　射程?　移動力?
進入不可地形?

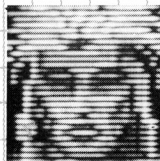
敵の遠距離攻撃兵器、長 射程をもち、移動能 力も高い。

ME-SIA（メ・サイア）

攻撃力?　命中率?　装甲?
回避能力?　射程?　移動力?
進入不可地形?

敵の水中戦用のマシン。長射程なので、水中からの対岸攻撃を得意の戦法とする。大気圏外用タイプもある。

KENY

補給基地の司令官。責任感が強い。TUGEとは学生時代の同期生。

JAGUAR

MARIAH地上基地における最高実力者。DEL・ZACを操る。

ZIA（ザイアー）

攻撃力?　命中率?　装甲?
回避能力?　射程?　移動力?
進入不可地形?

敵の格闘戦専用マシン。その右腕のクロー攻撃はすさまじく、命中すればSERDといえどかなりのダメージをうける。武人タイプの指揮官は好んでこの機体を使う。

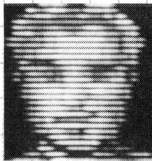
RIO（ライオ）

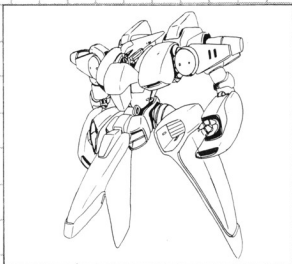
攻撃力?　命中率?　装甲?
回避能力?　射程?　移動力?
進入不可地形?

大気圏外専用のマシン。大気圏内外 両 用マシンより宇宙空間での機動力が高い。

PAPILLON（パピヨン）

特殊機動部隊を配下に持つ。執 念深く冷酷。JAGUARの愛人。

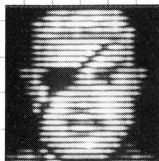
RYU

月面基地司令官。卑怯な戦法を得意とする。

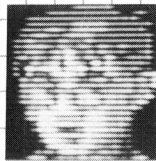
NOS-DIO（ノス・ダイオ）

攻撃力？　命中率？　装甲？
回避能力？　射程？　移動力？
進入不可地形？

RIOの能力を全般的に1クラス上げたマシン。宇宙の指揮官クラスのマシンといえる。宇宙駐留の7将軍はほとんどがこの機体を使用している。

DEL-ZAC（デル・ザック）

攻撃力？　命中率？　装甲？
回避能力？　射程？　移動力？
進入不可地形？

指揮官クラス専用として開発されたマシン。高機動で攻撃力も高いが保有台数が少ない。現段階では7将軍とその親衛隊のカスタムマシンになっている。

AUTHA

MARIAHのブルドーザと自称する様に七将の中では一番の強者。

出演者たち

GIA（ガイア）

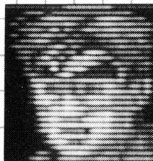
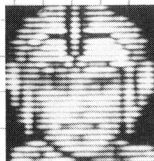
攻撃力?　命中率?　装甲?
回避能力?　射程?　移動力?
進入不可地形?

敵の次期主力兵器。遠距離、近距離にかかわらず、これまでのものとはケタ違いの攻撃力をもつ。その両腕から発射される光線はBSERDの装甲すら貫通するという。

MARIAH（マライア）

?

攻撃力?　命中率?　装甲?
回避能力?　射程?　移動力?
進入不可地形?

すべてが謎につつまれた、敵の最高司令官専用機。要塞と一体化していて、直接エネルギーを供給されているため移動はできない。しかし、攻撃力は計り知れないものがあり、最も恐るべきマシンである。

経験値について

全てのマシンにはパイロットが搭乗しており、そのパイロットは戦闘を行なうことによって経験を積みます。
経験値は、「攻撃経験値」、「回避経験値」の2つがあります。

攻撃経験値 こうげきけいけんち

攻撃経験値は、攻撃行動を行なった場合に増えます。特に、相手ユニットを撃破した場合ポイントを得ます。
この値が増えるに従い、攻撃時の命中率が上がって行きます。

回避経験値 かいひけいけんち

回避経験値は、相手側ユニットからの攻撃をうけるたびに増えていきます。
この値が上がると、敵の弾に当たりにくくなります。

※これらの値は「情報」コマンドで見ることができます。

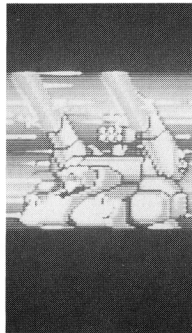
戦闘システム

攻撃動作を行い戦闘に入った場合、弾が当たったかどうかは以下の要素で決定されます。

攻撃側	・マシンの武器性能 ・そのマシンに乗っているパイロットの攻撃経験値
回避側	・マシンの回避能力 ・そのマシンに乗っているパイロットの回避経験値 ・そのマシンのいるエリアの地形効果

被弾した場合は、(弾1発当りのAP)−(DP)の値をHPから引きます。
※弾数はユニットによって違います。
これらのパラメーターは、戦闘シーンの開始時に表示されます。

輸送船との遭遇

シナリオの中には、途中味方の補給船とコンタクトするものがあります。このことは、シナリオ開始時に司令部より伝達されます。ゲーム中、補給船のユニットが現われたら、アルテアを隣接するエリアへ移動することによりマシンその他の供給が受けられます。

COMING NEXT!

メサイヤの
次回作!
3メガ、バックアップメモリ対応
円陣探偵社捜査日記・龍之介と5人の仲間たち
謎のマスカレード
伝説洋館殺人事件
大正ロマンの香り漂う1921年、豪華な洋館で起きた事件とは?
残された証拠を捜し求め、アイテムを活用し、仲間の協力を得ながら
プレイヤーが自ら捜索し犯人を追い詰める探偵推理ミステリーアドベンチャーゲーム!
予定価格 6,000円(税別)
YOUNG メサイヤ
MASIYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-486-6588(受付時間)9時 18時
サービステレホン
☎03-486-6318(テープ)
※攻略方法等のお問い合わせは書面にてお願いします。